



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR PAI KELAS VIII DI SMP ISLAM AL-ULUM TERPADU MEDAN

Khairun Nisa Sitorus¹, Syaukani², Khairuddin³

^{1,2,3}Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Medan, Indonesia

Email: khairun0301223103@uinsu.ac.id¹, syaukani@uinsu.ac.id²,
khairuddin@uinsu.ac.id³

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif menggunakan pendekatan eksperimen semu (*quasi eksperimen*) dan desain *Nonivalent Control Group Desain*. Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol, masing-masing sebanyak 30 peserta didik. Pengumpulan data dilakukan melalui tes, observasi dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui uji normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis (*Independent sample t-test*). Hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PAI. Berdasarkan hasil uji hipotesis, diperoleh nilai t-hitung sebesar 3,443 lebih besar dari pada t-tabel (2,001) dan nilai sig.2-tailed sebesar $0,001 < 0,05$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima artinya terdapat pengaruh signifikan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Pendidikan Agama Islam

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the Islamic Religious Education (PAI) learning outcomes of grade VIII student at SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan. This is a quantitative study employing a quasi-experimental approach and a Non-equivalent Control Group Design. The research sample consisted of two classes an experimental class and a control class with 30 student in each. Data were collected through tests, observation and documentation. Data analysis was conducted using normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing (Independent Sample t-test). The research results indicate that the Teams Games Tournament (TGT) learning model can improve student learning outcomes in Islamic Religious Education (PAI). Hypothesis testing revealed a calculated t-value of 3,443 exceeding the t-table value of 2,001 and a 2-tailed significance value of 0,001 (less than 0,05). Consequently, the null hypothesis (H_0) was rejected and the alternative hypothesis (H_a) was accepted, signifying a significant effect of the Teams Games Tournament (TGT) learning model on the PAI learning outcomes of grade VIII student at SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

Kata Kunci: Teams Games Tournament, Learning Outcomes, Islamic Religious Education

PENDAHULUAN

Kependidikan yang berkualitas ialah kunci penting untuk meningkatkan mutu SDM. Di samping penguasaan teori, kegiatan belajar-mengajar juga berperan membentuk daya nalar kritis, kecakapan sosial, dan integritas moral peserta didik demi partisipasi aktif di tengah masyarakat (Manalu, 2025). Efektivitas pencapaian tujuan pendidikan tersebut amat ditentukan oleh dinamika interaksi edukatif di ruang kelas. Kegiatan pembelajaran yang dirancang secara ideal tidak hanya memfasilitasi penyerapan materi secara maksimal, tetapi juga memotivasi siswa untuk berpartisipasi secara dinamis. Dengan demikian, pendidikan bermutu sangat penting untuk mencetak generasi yang mampu bersaing dan berdampak di masa depan.

Pendidik perannya penting selaku fasilitator akan bertanggung jawab membangun keadaan pembelajaran secara kondusif, menyediakan fasilitas belajar, serta membimbing siswa agar lebih aktif. Oleh karena itu, kemampuan pedagogik guru menjadi sangat penting. Kualitas capaian belajar siswa di dalam kelas sangat bergantung pada ketepatan pemilihan serta implementasi model, metode, dan media pembelajaran (Nurjannah et al., 2021). Sebaliknya, penggunaan model yang kurang sesuai berpotensi menghambat efektivitas proses belajar-mengajar sehingga menurunkan prestasi belajar.

Berdasarkan ajaran Islam, sains dan pengetahuan menempati posisi yang amat krusial sebab mampu mengangkat harkat martabat manusia di hadapan Allah Swt., sebagaimana ditegaskan dalam Al-Qur'an Surah Al-Mujadalah ayat 11:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا قِيلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوا فِي الْمَجَالِسِ فَافْسَحُوا يَفْسَحِ اللَّهُ لَكُمْ وَإِذَا قِيلَ انشُزُوا فَانْشُزُوا يَرَفَعِ اللَّهُ الَّذِينَ
آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: *Wahai orang-orang yang beriman, apabila dikatakan kepadamu berlapang-lapanglah di dalam majelis-majelis, maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. Dan apabila dikatakan: berdirilah kamu, maka berdirilah. Niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman diantara (kamu) dan orang-orang yang diberi ilmu (pengetahuan) beberapa derajat. Dan Allah maha mengetahui atas apa yang kamu kerjakan* (Kementerian Agama RI, 2019).

QS.al-Mujadalah ayat 11 tersebut menekankan bahwa ilmu pengetahuan bukan hanya sebagai kekayaan intelektual, tetapi juga suatu amanah yang harus dipertanggungjawabkan. Agar materi ajar bisa dicerna dengan baik oleh siswa, seorang pengajar wajib menguasai kecakapan mengajar yang mumpuni (Rofina et al., 2024). Dalam perannya selaku pembimbing, pendidik dituntut bisa pilih gaya belajar dengan terefektif guna membangun sikap, keterampilan, dan nilai positif siswa, bukan sekadar memindahkan materi (Latipah et al., 2025). Apabila kompetensi ini dikuasai, siswa dapat menyerap pelajaran dengan lebih mudah, termotivasi tinggi, dan mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal.

Pelajaran PAI di SMP sungguh utama untuk membentuk akhlak serta kepribadian murid. Kegiatan pembelajaran PAI tidak sekadar berorientasi

pada penguasaan materi keagamaan, melainkan juga berfungsi menanamkan akhlak serta perilaku yang selaras dengan ajaran Islam pada aktivitas sehari-hari (Jatmiko et al., 2025). Kendati demikian, implementasi pembelajaran PAI di lapangan kerap menjumpai bermacam-macam hambatan. Kendala krusial yang sering muncul ialah belum optimalnya pencapaian akademik peserta didik, yakni ketika nilai atau prestasi belajar yang diraih belum mencapai kriteria ketuntasan yang ditentukan. Berbagai aspek teridentifikasi menjadi pemicu persoalan tersebut, di antaranya penerapan strategi pengajaran yang masih konvensional, minimnya partisipasi aktif siswa selama kegiatan belajar mengajar, serta dorongan dan minat belajar yang tergolong masih minim.

Pengamatan awal di kelas VIII SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan menunjukkan hasil belajar PAI masih rendah dan belum memenuhi target. Hal ini terlihat dari nilai Penilaian Tengah Semester (PTS) tahun ajaran 2026/2027, di mana baru 41,62% siswa yang tuntas dari KKM yang ditetapkan sebesar 80. Sementara itu, sisanya yang mencapai 58,38% masih belum memenuhi standar ketuntasan tersebut. Berdasarkan data tersebut, tingkat pencapaian belajar sebagian siswa masih berada di kategori rendah, yang menandakan adanya kendala bagi mereka dalam menyerap materi PAI. Maka dari itu, dibutuhkan upaya nyata guna meningkatkan hasil belajar melalui penggunaan model pembelajaran yang lebih variatif. Strategi ini bertujuan agar proses KBM (Kegiatan Belajar Mengajar) terasa lebih bermakna dengan cara mengasah keaktifan, perhatian, keterampilan proses, serta menumbuhkan ketertarikan peserta didik (Octafiarni, 2020).

Model pembelajaran dianggap sangat strategis untuk tingkatkan kesuksesan dalam kegiatan pembelajaran sebab dirancang lewat mempertimbangkan keadaan dan keinginan peserta didik yang berbeda. Setiap siswa memiliki karakteristik, kemampuan, dan gaya belajar yang berbeda. Agar materi pelajaran bisa diserap dengan optimal oleh siswa, diperlukan strategi pengajaran yang relevan. Para pendidik perlu cermat dalam menyeleksi serta mengaplikasikan model belajar yang variatif. Penyampaian yang tidak membosankan akan memudahkan peserta didik dalam mencerna pelajaran, sehingga pada akhirnya mampu mendongkrak prestasi akademik mereka di kelas.

Kolaborasi antarpeserta didik menjadi fokus utama dalam model pembelajaran kooperatif, sehingga pendekatan ini layak dijadikan pilihan alternatif. Mengacu pada Inajati (2023), model *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan bagian dari pembelajaran kooperatif yang membagi siswa ke dalam tim heterogen. Setiap kelompok terdiri dari lima hingga enam anggota dengan keberagaman jenis kelamin, tingkat kemampuan, serta latar belakang sosial.

Penelitian dari Adiputra & Haryadi (2021) menunjukkan bahwa penggunaan metode pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti efektif dalam mendongkrak prestasi belajar siswa pada bermacam-macam bidang studi. Hasil riset tersebut mengonfirmasi bahwa pendekatan TGT sanggup menghadirkan iklim kelas yang lebih hidup, seru, serta memotivasi persaingan secara sportif lewat berbagai bentuk permainan dan kompetisi. Strategi TGT ini dianggap sangat potensial untuk mengoptimalkan pencapaian akademik siswa, baik dalam ruang lingkup mata pelajaran PAI maupun bidang studi lainnya. Oleh karena itu, penelitian ini mengajukan

hipotesis bahwa terdapat pengaruh penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar PAI peserta didik kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

METODE PENELITIAN

Waktu dan tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan yang berkedudukan geografis di Jalan Tuasan, No. 35, Medan, Sumatera Utara. Penentuan lokasi tersebut didasarkan pada relevansinya dengan fokus penelitian.

Jenis dan desain penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis *quasi eksperimen* (eksperimen semu). Menurut Sujarweni (2020), riset kuantitatif menghasilkan temuan berbasis statistik atau pengukuran. Pemilihan metode eksperimen semu didasari oleh keterbatasan peneliti dalam mengontrol seluruh variabel secara penuh. Desain yang diterapkan adalah *Nonquivalent Control Group Design*, yang melibatkan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Populasi dan sampel penelitian

Populasi ialah keseluruhan obyek atau subjek dengan dimiliki dari sejumlah ciri telah disahkan sipeneliti agar diperiksa serta menarik penyimpulan (Sugiyono, 2017). Target populasi pada penelitian ini memuat keseluruhan siswa kelas VIII SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan yang secara kuantitas berjumlah 150 orang terbagi dalam 5 kelas yaitu VIII A, VIII B, VIII C, VIII D dan VIII E.

Proses penentuan sampel dikenal sebagai teknik sampling. Dalam penelitian ini, pendekatan yang dipakai adalah *random sampling*, yakni mekanisme pemilihan responden yang berjalan secara acak tanpa terikat oleh syarat atau kriteria tertentu di dalam kelompok populasi (Sujarweni, 2020). Sampel penelitian terdiri dari dua kelas, yakni kelas VIII A berperan sebagai kelompok eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT), sedangkan kelas VIII B bertindak sebagai kelompok kontrol dengan pembelajaran konvensional.

Instrument dan teknik pengumpulan data

Setiap peneliti tentunya membutuhkan instrument penelitian sebagai alat bantu dalam mengumpulkan data penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk tes dan lembar observasi.

Peneliti menggunakan tiga teknik dalam pengumpulan data diantaranya sebagai berikut:

1. Tes

Secara umum, tesnya diartikan selaku instrument evaluasi berupa sekumpulan persoalan ataupun penugasan nan perlu dilaksanakan murid buat ukur pemahaman mereka terhadap suatu materi. Penelitian ini menggunakan instrumen tes berupa persoalan berupa PG akan dibagikan pada tahap pretet serta posttest. Instrument tes disusun berdasarkan

indikator dan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan pada materi PAI sehingga mampu mengukur aspek kognitif siswa dengan tepat.

2. Observasi

Dalam pengumpulan data, sudi ini memanfaatkan dua bentuk instrument pengamatan, yakni untuk tenaga pendidik dan murid. Pengamatan bagi guru bertujuan untuk memantau tingkat keberhasilan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dikelas. Sementara itu, instrument untuk siswa dipakai guna memantau keaktifan belajar mereka selama model tersebut berlangsung.

3. dokumentasi

Teknik dokumentasi dipakai untuk menghimpun data melalui penelusuran dan penelaahan berbagai dokumen yang relevan dengan topik penelitian. Sugiyono (2019:314) menjelaskan bahwa dokumen merupakan rekaman peristiwa masa lalu yang wujudnya bisa berupa catatan tertulis, visual, ataupun karya besar lainnya. Dalam pelaksanaannya, peneliti mengumpulkan berbagai arsip tertulis seperti profil instansi sekolah, susunan organisasi, data pendukung mengenai guru serta siswa, rekapitulasi nilai akademik, dan dokumen penunjang lainnya yang dibutuhkan selama penelitian berlangsung.

Teknik analisis data

1. Analisis statistik deskriptif

Analisis statistik deskriptif berfungsi untuk menyajikan data secara rinci dan visual tanpa menarik kesimpulan atau generalisasi yang luas (Sugiyono, 2021). Tujuan analisis deskriptif adalah untuk menyajikan ringkasan data yang komprehensif, mencakup beberapa ukuran statistik seperti mean, total, standar deviasi, varians, rentang nilai terendah dan maksimum.

2. Uji prasyarat analisis

Sebelum uji hipotesis, peneliti wajib melakukan uji prasyarat guna memastikan data memenuhi standar statistik (Noor, 2017). Tahapan ini mencakup uji normalitas serta uji homogenitas.

a. Uji normalitas

Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan rumus *ShapiroWilk* menggunakan *IBM SPSS Statistics 27*. Tujuannya untuk melihat apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Jikalau nilainya signifikansi (sig.) > dari 0,05, demikianlah datanya didistribusikan dengan ternormal. Sebaliknya, apabila nilainya signifikansi (sig.) ≤ dari 0,05 berarti datanya tidak terdistribusikan dengan ternormal.

b. Uji homogenitas

Ujian tersebut digunakan untuk mengetahui kesamaan varians antarkelompok melalui Levene's Test. Data dinyatakan homogen jika Sig. > 0,05 dan tidak homogen jika Sig. ≤ 0,05.

3. Uji hipotesis (uji t)

Pengujian hipotesis ini menggunakan *Independent Sample T-Test* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27*. Uji dilakukan untuk menguji kebenaran suatu dugaan atau hipotesis berdasarkan data sampel. Kesimpulan uji hipotesis ditarik berdasarkan perbandingan nilai t-hitung dengan t-tabel serta nilai signifikansi (sig.2-tailed). Jika nilai t-hitung > t-tabel dan nilai signifikansi (sig.2-tailed) < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang berarti

terdapat pengaruh signifikan. Sebaliknya jika nilai $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ dan nilai signifikansi (sig.2-tailed) $> 0,05$, maka H_0 diterima dan H_a ditolak yang berarti terdapat pengaruh signifikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Deskripsi hasil penelitian

Hasilan tes validitas terhadap 20 soal menunjukkan bahwa 16 butir valid dan 4 lainnya tidak memenuhi syarat. Selanjutnya, hanya ke-16 soal valid tersebut yang dipilih oleh peneliti sebagai instrumen pengukuran hasil belajar siswa di ruangan experiment ataupun dikelas control. Sementara itu, keempat soalnya tak sah dipastikan tidak dipakai dalam pelaksanaan pretest maupun posttest.

Perolehan nilai siswa baik sebelum maupun sesudah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) disajikan dalam rincian berikut:

Tabel 1. Hasil Belajar PAI Peserta Didik

No	Nilai PAI (Eksperimen)		No	Nilai PAI (Kontrol)	
	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>		<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
1	44	50	1	25	50
2	81	94	2	50	69
3	50	81	3	25	56
4	25	87	4	44	75
5	63	75	5	63	81
6	56	87	6	44	63
7	63	81	7	25	63
8	81	94	8	44	75
9	81	87	9	25	56
10	44	94	10	81	94
11	50	69	11	63	75
12	63	87	12	56	63
13	69	100	13	81	87
14	50	87	14	69	75
15	50	69	15	69	69
16	44	69	16	56	63
17	37	63	17	44	50
18	44	69	18	50	56
19	56	63	19	69	75
20	69	100	20	63	75
21	37	94	21	44	50
22	56	81	22	75	81
23	50	63	23	50	75
24	75	94	24	69	87
25	50	81	25	56	75
26	69	75	26	37	63
27	75	94	27	63	81
28	50	81	28	75	81
29	37	69	29	63	69
30	63	81	30	50	63

Tabel 1 menunjukkan peningkatan skor posttest dibandingkan pretest pada kelas kontrol dan eksperimen. Guna mengetahui karakteristik data secara lebih rinci, dilakukan analisis statistik deskriptif dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 2. Analisis statistik deskriptif Descriptives

			Statistic	Std. Error
Pretest eksperimen	Mean		56.07	2.663
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	50.62	
		Upper Bound	61.51	
	5% Trimmed Mean		56.19	
	Median		53.00	
	Variance		212.823	
	Std. Deviation		14.588	
	Minimum		25	
	Maximum		81	
	Range		56	
	Interquartile Range		25	
	Skewness		.102	.427
	Kurtosis		-.591	.833
Posttest eksperimen	Mean		80.63	2.309
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	75.91	
		Upper Bound	85.36	
	5% Trimmed Mean		81.02	
	Median		81.00	
	Variance		159.895	
	Std. Deviation		12.645	
	Minimum		50	
	Maximum		100	
	Range		50	
	Interquartile Range		25	
	Skewness		-.425	.427
	Kurtosis		-.442	.833
Pretest kontrol	Mean		54.27	3.008
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	48.11	
		Upper Bound	60.42	
	5% Trimmed Mean		54.41	
	Median		56.00	
	Variance		271.444	
	Std. Deviation		16.476	
	Minimum		25	
	Maximum		81	
	Range		56	
	Interquartile Range		25	
	Skewness		-.322	.427
	Kurtosis		-.638	.833
Posttest kontrol	Mean		69.83	2.123

95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.49	
	Upper Bound	74.18	
5% Trimmed Mean		69.72	
Median		72.00	
Variance		135.247	
Std. Deviation		11.630	
Minimum		50	
Maximum		94	
Range		44	
Interquartile Range		14	
Skewness		-.055	.427
Kurtosis		-.624	.833

Tabel 2. menunjukkan peningkatan prestasi belajar pada kedua kelompok. Rata-rata *pretest* kelas eksperimen naik dari 56,07 ke 80,63 pada *posttest*, sedangkan kelas kontrol meningkat dari 54,27 menjadi 69,83. Hasil ini menunjukkan pemahaman materi PAI meningkat di kedua kelas, dengan kelas eksperimen yang menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) menunjukkan hasil lebih unggul (selisih rerata *posttest* 10,66) dibandingkan metode konvensional.

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik (pretest)

Skor	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
		N	%	N	%
>80	Tuntas	3	10%	2	6,67%
<80	Tidak tuntas	27	90%	28	93,33%

Tabel 3. menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik pada kelas eksperimen dan kontrol belum mencapai KKM (80). Pada kelas eksperimen, hanya 3 siswa (10%) yang tuntas dan 27 lainnya belum. Sedangkan di kelas kontrol, siswa yang mencapai KKM berjumlah 2 anak (6,67%) dengan 28 siswa belum tuntas. Fakta ini menegaskan bahwa kemampuan awal peserta didik di kedua kelompok tergolong masih rendah sebelum diberikan intervensi pembelajaran.

Tabel 4. Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik (posttest)

Skor	Kriteria	Eksperimen		Kontrol	
		N	%	N	%
>80	Tuntas	19	63,33%	7	23,33%
<80	Tidak tuntas	11	36,67%	23	76,67%

Merujuk tabel 4. penerapan pembelajaran tersebut berhasil meningkatkan hasil belajar siswa. Pada kelas eksperimen, sebanyak 19 siswa (63,33%) dinyatakan tuntas, sedangkan 11 siswa lainnya belum tuntas. Sebaliknya, di kelas kontrol, siswa yang mampu melampaui KKM hanya berjumlah 7 orang atau sekitar 23,33%, sedangkan 23 anak sisanya dinyatakan belum tuntas. Data ini membuktikan bahwa metode pembelajaran di kelas eksperimen menghasilkan kemajuan yang jauh lebih optimal daripada kelas kontrol.

2. Analisis data dan pengujian hipotesis

Berikut hasil Uji Normalitas data pretest dan posttest pada kelas eksperimen dan kontrol:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	.161	30	.045	.959	30	.287
Posttest eksperimen	.145	30	.109	.946	30	.129
Pretest kontrol	.135	30	.169	.944	30	.114
Posttest kontrol	.172	30	.024	.955	30	.231

a. Lilliefors Significance Correction

Uji normalitas dengan menggunakan *Shapiro Wilk* pada tabel 7, menunjukkan nilai signifikansi pretest eksperimen sebesar 0,287, dan posttest pada kelas eksperimen sebesar 0,129. Sedangkan pretest pada kelas kontrol sebesar 0,114 dan posttest pada kelas kontrol sebesar 0,231. Karena keempat nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 (Sig. > 0,05), sehingga data dinyatakan normal. Dengan terpenuhinya asumsi normalitas, maka analisis dapat dilanjutkan pada uji homogenitas dan uji hipotesis.

Adapun hasil uji homogenitas dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 27* sebagai berikut:

Tabel 6. Hasil Uji Homogenitas
Tests of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PAI	Based on Mean	.104	1	58	.748
	Based on Median	.066	1	58	.798
	Based on Median and with adjusted df	.066	1	57.361	.798
	Based on trimmed mean	.070	1	58	.792

Berdasarkan Tabel 6. hasil *Levene's Test* menunjukkan nilai signifikansi *Based on Mean* sebesar 0,748 (> 0,05). Angka ini mengindikasikan variansi data PAI kelas eksperimen dan kontrol bersifat homogen, sehingga prasyarat uji hipotesis telah terpenuhi

Langkah selanjutnya mencakup verifikasi hipotesis untuk mendeteksi apakah penerapan model TGT berpengaruh secara nyata terhadap hasil belajar PAI. Hasilnya sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil uji hipotesis (Independent sample t-test)
Independent Samples Test

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar PAI	Equal variances assumed	.104	.748	3.443	58	.001	10.800	3.137	4.521	17.079

Equal variances not assumed			3.443	57.59 8	.001	10.800	3.137	4.521	17.079
--------------------------------------	--	--	-------	------------	------	--------	-------	-------	--------

Berdasarkan pengujian hipotesis memakai *Independent Sample T-Test* pada tabel 7. didapatkan nilai t_{hitung} sebesar 3,443 yang melampaui t_{tabel} senilai 2,001 pada derajat kebebasan (df) 58. Di samping itu, tingkat signifikansi dua sisi (*Sig. 2-tailed*) tercatat sebesar 0,001 (lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05). Temuan tersebut menunjukkan bahwa H_0 ditolak serta H_a diterima, sehingga dipastikan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan pengaruh nyata terhadap hasil belajar PAI siswa Kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu.

3. Hasil observasi terhadap guru dan siswa

Di samping menghimpun informasi lewat tes pencapaian hasil belajar, studi ini turut memakai instrumen lembar pengamatan yang ditujukan bagi pendidik serta peserta didik. Langkah tersebut bertujuan untuk mendapatkan keterangan terkait jalannya kegiatan belajar-mengajar yang menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Tabel 8. Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Guru

Pertemuan	Jumlah skor	presentase	Keterangan
1	44	78,57%	Baik
2	48	85,71%	Sangat baik
3	54	96,43%	Sangat baik
Rata-rata total	48,67	86,90%	Sangat baik

Berdasarkan Tabel 8, skor observasi guru dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) terus meningkat dari pertemuan pertama (44 atau 78,57% / kategori baik), pertemuan kedua (48 atau 85,71% / kategori sangat baik), hingga pertemuan ketiga (54 atau 96,43% / kategori sangat baik), yang menunjukkan adanya kemajuan pelaksanaan pembelajaran.

Tabel 9. Rekapitulasi Hasil Observasi Terhadap Siswa

Pertemuan	Jumlah skor	presentase	Keterangan
1	33	63,46%	Baik
2	37	71,15%	Baik
3	45	86,54%	Sangat baik
Rata-rata total	38,33	73,72%	Baik

Berdasarkan tabel 9, hasil observasi terhadap peserta didik pada pertemuan pertama diperoleh skor 33 dengan persentase 63,46% yang termasuk kategori baik. Pada pertemuan kedua skor meningkat menjadi 37 dengan persentase 71,15% yang termasuk kategori baik. Selanjutnya pada pertemuan ketiga diperoleh skor 45 dengan persentase 86,54% yang termasuk kategori sangat baik. Berdasarkan temuan tersebut, terlihat adanya kemajuan pada keaktifan siswa di tiap sesi pembelajaran setelah mereka menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT).

Pembahasan

Penelitian di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan ini melibatkan kelas VIII-A (30 siswa) sebagai kelompok eksperimen dan VIII-B (30 siswa) sebagai

kelompok kontrol. Kelas eksperimen menggunakan metode *Teams Games Tournament* (TGT), Sedangkan kelas kontrol memakai pembelajaran konvensional. Selama tiga kali pertemuan, kegiatan pembelajaran PAI diamati secara langsung oleh peneliti pada guru dan siswa. Setiap sesi observasi memakai lembar pengamatan khusus yang sudah disiapkan sebelumnya. Data dari pengamatan ini dipakai untuk memantau kemajuan pelaksanaan mengajar guru serta pergerakan aktivitas siswa selama model *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan. Di samping itu, tingkat pemahaman siswa diukur menggunakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) yang diadakan sebelum dan sesudah materi disampaikan.

Hasil uji *Independent Sample T-Test* menunjukkan nilai t_{hitung} sebesar 3,410 yang melampaui t_{tabel} (2,001) dan nilai signifikansi ($0,001 < 0,05$), yang berarti H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya, penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar PAI siswa kelas VIII SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami materi dengan cara yang lebih beragam. Pada saat kegiatan kelompok, peserta didik saling membantu dan bertukar pemahaman mengenai materi yang dipelajari. Selanjutnya, kegiatan *games* dan *tournament* mendorong peserta didik untuk mengingat dan memahami materi melalui suasana kompetisi yang menyenangkan. Situasi ini memotivasi siswa untuk lebih fokus, aktif berpartisipasi, dan berprestasi demi kelompoknya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas eksperimen (VIII-A) lebih efektif dibandingkan metode konvensional pada kelas kontrol (VIII-B). Hal ini dibuktikan oleh rata-rata *posttest* kelas eksperimen yang mencapai 80,63, sedangkan kelas kontrol hanya 69,97, serta jumlah siswa yang tuntas KKM jauh lebih tinggi.

Peningkatan hasil belajar ini dipicu oleh penggunaan model *Teams Games Tournament* (TGT). Melalui aktivitas kelompok, diskusi, dan turnamen yang kompetitif, model ini berhasil menumbuhkan keaktifan serta motivasi belajar siswa. Dampaknya, pemahaman materi menjadi lebih mendalam dan bermuara pada peningkatan prestasi belajar.

Temuan penelitian ini sejalan dengan pandangan Johnson dalam (Nasruddin, 2019) bahwa tujuan pembelajaran TGT adalah mengoptimalkan hasil belajar guna meningkatkan pencapaian akademik dan pemahaman secara individual dan kelompok, sekaligus berperan dalam menumbuhkan nilai-nilai penting pada diri siswa, seperti rasa tanggung jawab, sikap jujur, kemampuan bekerja sama, sportivitas dalam bersaing, serta keaktifan mereka di kelas. Hal tersebut terbukti nyata dari perolehan data penelitian yang memperlihatkan adanya kenaikan nilai belajar siswa sesudah model TGT diaplikasikan.

Kendati temuan riset mengindikasikan adanya dampak positif dari penerapan model TGT terhadap prestasi belajar PAI, kajian ini tetap tak luput dari sejumlah kekurangan. Terbatasnya durasi implementasi, yakni hanya berlangsung dalam tiga sesi pertemuan, menjadi salah satu kendala utama dalam penelitian ini. Pengelolaan waktu juga menjadi salah satu tantangan karena setiap tahapan TGT membutuhkan waktu yang cukup agar dapat terlaksana secara optimal. Nilai pembelajaran akan diukur di dalam

penelitiannya bahkan juga terbatas terhadap aspek kognitif melalui awalan serta diakhir, sehingga belum menggambarkan perkembangan peserta didik pada pengaspekan yang berafektif serta fisik motorik secara menyeluruh. Demikianlah, keterbatasan tersebut perlu jadi perhatian dalam penerapan model TGT maupun untuk telitian kedepannya

KESIMPULAN

Dilihat dari hasil meneliti dengan kepengaruhan model TGT atas nilai pembelajaran PAI Dikelas VIII diSMP Islami Al-Ullum Terpadu, kualitas hasil belajar pada kelas eksperimen terdokumentasi unggul dengan pencapaian skor rata-rata 80,63, sementara kelas kontrol yang menggunakan metode ceramah konvensional hanya memperoleh rerata 69,83. Berdasarkan pengujian hipotesis menggunakan *Independent Sample T-Test* pada program IBM SPSS Statistic 27, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,443 lebih besa dari t_{tabel} (2,001). Selain itu, tingkat signifikansi dua sisi (*Sig. 2-tailed*) tercatat di angka 0,001 (lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05). Temuan ini menegaskan bahwa H_0 ditolak serta H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan dampak yang berarti terhadap pencapaian belajar PAI peserta didik kelas VIII di SMP Islam Al-Ulum Terpadu Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiputra, D. kurnia, & Haryadi, Y. (2021). Meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe tgt (teams games tournament) pada mata pelajaran ipa di sekolah dasar. *Jurnal Holistika: Ilmu Pendidikan Islam*, 5(2). <https://doi.org/10.24853/holistika.5.2.104-111>
- Inajati, A. S. (2023). Peningkatan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament. *Journal of Student Research*, 1(1). <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i1.926>
- Jatmiko, A., Adib, M., Khansa, E. Al, Ikhlas, A., Herlina, Meriyati, & Amriyah, C. (2025). Belajar dan Pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1), 2548–6950. <https://share.google/gcGquMWx0Db9Q8yDN>
- Kementerian Agama Republik Indonesia. (2019). *Al-qur'an dan Terjemahannya*. Jakarta: Lajnah Pentashihan Mushaf Alqur'an. <https://share.google/KoxkPEOgtsY8xMQpX>
- Latipah, E., Nadila, & Silviyawati. (2025). Metode Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Examinations: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(1). <https://share.google/q03SHOITyjoOSpl0c>
- Manalu, Y. R. (2025). Pentingnya Pendidikan Bagi Kehidupan dan Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Journal of Golden Generation Multidisciplinary*, 5(1), 68–74. <https://doi.org/10.65244/jggm.v1i1.154>
- Nasruddin. (2019). Penerapan Metode TGT (Teams Games Tournament) Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Inggris Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bandar Baru. *Jurnal Sains Riset.*, 9(1), 56–68. <https://share.google/Tf3oZZjGWQDF4ZSsh>
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian “Skripsi, Tesis, Disertasi, dan Karya Ilmiah*. Jakarta: Kencana.

- Nurjannah, Kistian, A., & Cahyana, I. (2021). Analisis Model Pembelajaran Terhadap Cara Mengajar Guru Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Genta Mulia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, XII(2). <https://share.google/EtInMGyFs4pAMnszL>
- Octafiarni, D. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Bermain Peran Siswa Kelas III SDN Sekarpuro Kecamatan Pakis Kabupaten Malang. *Buana Pendidikan*. 16(30), 133–142. <https://share.google/kTt77p4IawbWiiVwB>
- Rofina, A., Ilmi, M. N. A. H., Nursyamsiah, S., & Huda, H. (2024). konsep ilmu dan pendidikan dalam perspektif surat Al-Mujadalah ayat 11. *Tarlim: Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 7(1). <https://doi.org/10.32528/tarlim.v7i1.1766>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: alfabeta.
- Sujarweni, W. (2014). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: PT. Pustaka Baru.